FRANÇAIS

IMPORTANT: le manuel d'instructions que vous avez entre les mains contient des informations de première importance sur les mesures de sécurité à adopter au moment de l'installation et de la mise en service. Il est par conséquent indispensable que l'installateur et l'utilisateur lisent attentivement les instructions avant de commencer le montage et la mise en marche. Conservez ce manuel en vue de futures consultations sur le fonctionnement de cet appareil.

Pour obtenir un rendement optimum du Projecteur standard sous-marin à voyants lumineux, il est recommandé de bien suivre les instructions données ci-dessous :

1. BIEN VÉRIFIER LE CONTENU DE L'EMBALLAGE :

Vous devez trouver à l'intérieur de la boîte les accessoires suivants :

Projecteur pour piscine de betón
Corps de la niche
Ensemble projecteur

Projecteur pour piscine préfabriquée
Corps de la niche
2 joints d'étanohéité
Bride
Ensemble projecteur
Sachet de vis: 2 vis DIN 7981 A2 4,8 x 16
16 vis DIN 966 A2 M-6x24 (1)
16 vis DIN 7982 5,5x25 (2)

(1) Pour projecteurs avec niches á filetage métrique
(2) Pour projecteurs avec niches á autovissage

2. CARACTÉRISTIQUES GENÉRALES :

Ce projecteur a été concu pour étre uíIllsé entlérement submergé dans des piscines d'eau douce. tí s'aglt d'un apparell électrique de classe III avec une tensión de sécurité tres basse (12 V avec courant alternatif).
Le projecteur est conforme au degré de protection IPX8 (resístanse á ¡a pénétration de la poussiére, des corps solides et de 1'humidilé). II a une profondeur d'immersion nominale de 2 m.
Ce projecteur est conforme aux normes internationales de sécurité des luminaires, en particulier á la norme EN 60598-2-18. LUMINAIRES 2éme PARTIE : CONDITIONS NÉCESSAIRES PARTICULIÉRES SECTION 18 LUMINAIRES POUR PISCINES ETAPPLICATIONS SIMILA1RES.
Pour une installation correcte, la prise de courant du projecteur devra posséder un dispositif de protection par courant résiduel avec une intensité maximale de 30 mA. La tension d'alimentation de ces projecteurs doit être fournie par un transformateur isolant de sécurité avec un bobinage double.
Le fabricant n'est aucunement responsable du montage, de 1'installation ou de la mise en marche suite á toute manipulatlon ou rajout de composants électriques qui ne se seraient pas produits chez lui.

3. INSTALLATION :

- Ne jamáis installer le projecteur en positlon verticale avec la lampe orientée vers le bas. Pour assurer un bon éclairage á une piscine, il est recommandé d'¡nstaller un projecteur de tous les 20 m² de surface d'eau. Dans les piscines particuliérement profondes, il faudra employer un projecteur de tous les 25 m² de volume d'eau.
- Pour éviter d'étre aveuglé par la lumiére, il faut que 1'orientation des projecteurs soit contraire á ¡a direction de 1'habltation ou de la vue habituelle de la piscine.
- Si 1'éclairage est destiné á des piscines de compétition ou d'en1ramement, les projecteurs devront étre installés sur les oords pour éviter que les nageurs solent éblouis par la lumiére.
- Pour éviter d'avolr á vider la piscine lorsqu'il faul remplacer la lampe, il est recommandé d'installer les projecteurs á des endroits facilement accessibles a partir du bord supérieur de la piscine.
- **Pour les installations où vous souhaitez remplacer un projecteur conventionnel par un projecteur à LEDS, et si vous voulez profiter du câblage qui existe, il est vivement conseillé d'utiliser des raccords immergeables de résine. Il n'est pas recommandé d'utiliser des silicones pour essayer d'obtenir l'étanchéité au point d'union des câbles. Le projecteur ne doit, en aucun cas, être manipulé ; en effet, ladite manipulation supposerait la perte de la garantie**.

Avant de proceder á 1'installation, vérifier que le presse-étoupe (num. 28) est bien serré
Le projecteur doit étre place sur la paroi de la piscine á environ 400-700 mm de la surface de 1'eau (Fig. 1).
La méthode de fixation de la niche á la paroi de la piscine est différente suivant qu'il s'agit d'un projecteur pour piscine en betón ou piscine préfabriquée.

Piscine en betón
Pour placer un projecteur dans une piscine de betón, II faut encastrer la niche (num. 18) dans laa paroS de la píseme (Fig. 2). S'assurer que la sortie du cable de la niche se trouve bien sur la partie supérieure.

Piscine préfabriquée
Pour placer un projecteur dans une piscine préfabriquée, il faut percer un trou circulaire de 240 mm de diámetro (Fig. 2).
Placer la niche (num. 18) et l'un des joints adhésifs (num. 19) sur le cote extérieur de la piscine. Sur le cote intérieur, placer l'autre joint adhésif et fixer les trois éléments avec les deux vis DIN 7981 4,8x16 (num. 22) (Fig, 3). S'assurer que la sortie du cable de la niche se trouve bien sur la partie Slipérieure.
Pour proceder á la mise en place de la bride (num. 21) sur le cote intérieur de la piscine, s'assurer que les tetes des vis DIN 7981 4,8 x 16 qui ont été placees auparavant (num. 22), coincident bien avec 1'orifice leur correspondant dans la partie amere de la bride.
Fixer la bride (num. 21) á la paroi de la piscine au moyen de 16 vis:

DIN 966 M-6x24 en pointe (num. 22) si la niche est pour vis á filetage métrique (Fig. 4)
DIN 7982 5,5x25 (num. 22) si la niche est pourvue d'autovissage (Fig. 4).

4. MONTAGE :

Une fois installée la niche et la bride, dans ie cas de la piscine préfrabriquée, proceder au montage du projecteur.
Pour brancher le projecteur á la ligne électrique introduire le cable á travers l'écrou presse-étoupe (25). Serrer 1'écrou presse-étoupe et s'assurer que le cable tient bon !orqu'on tire sur celui-ci.
II faut garder 1,5 m de cable enroulé sur le niche du projecteur (num. 18) pour pouvoir ramener le projecteur jusqu'au bord de la piscine en cas de manipuiation ou de remplacement de la lampe. (Fig. 5).
Introduire 1'ensemble du projecteur dans la niche (Fig. 6). Pour obtenir une bonne iilumination de la piscine ¡I est Important que 1'annagramme de 1'anneau enjoliveur (num. 1) soit situé sur la partie supérleure (Fig. 7).
Serrer les deux vis M-6x80 (num. 2) jusqu'á ce que le crampón de fixatlon soit bien ancré sur les parois de la niche.

5. ENTRETIEN:

Ce projecteur ne demande aucun type d'entretien ; si vous détectez que le projecteur ne fonctionne pas correctement, veuillez vous mettre en rapport avec notre service au client.
Il n'est permis, en aucun cas, de réaliser des manipulations, quelles qu'elles soient, à l'intérieur du projecteur. Tout projecteur manipulé ne sera plus sous garantie.
Si vous souhaitez extraire le projecteur de la piscine, il faudra demander de le faire à un professionnel possédant la qualification requise pour ce genre de travail.
Pour pouvoir amener le projecteur jusqu'au bord de la piscine (Fig. 5) ¡I faut desserrer les 2 vis DIN 966 M-6x80 (num.2) jusqu'á ce que le crampón de fixation permette de séparer 1'ensemble du projecteur de la niche.

Attention :

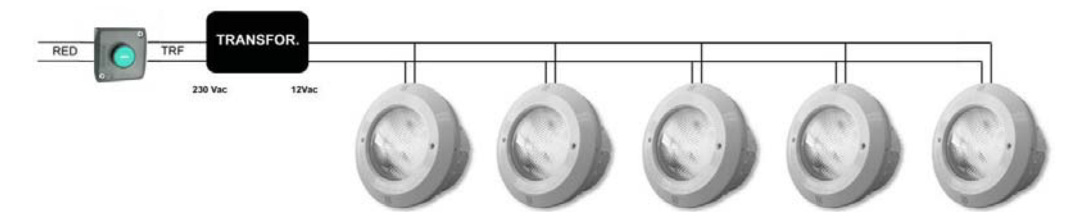
- Avant toute manipuiation, s'assurer que le projecteur N'EST PAS sous tensión.

6. SYSTÈMES DE CONTRÔLE DES PROJECTEURS À LEDS :

Le contrôle des projecteurs à LEDS peut se faire en utilisant deux systèmes différents : au moyen d'un bouton poussoir normalement fermé ou bien au moyen du récepteur modulateur et/ou du contrôle à distance.
Dans les deux cas, il faut vous assurer que la tension reçue par la lampe ne dépasse, en aucun cas, 12 V.
Le projecteur ne doit fonctionner que s'il est immergé et fixé aux parois verticales de la piscine. Le projecteur est pourvu d'une protection thermique qui, dans le cas d'un excès de température, réduit le niveau d'éclairage pour éviter des surchauffes.

6.1. Colorplus ECO : contrôle au moyen d'un bouton-poussoir

Le système dispose de **14 modes de fonctionnement : 7 couleurs fixes et 7 séquences de couleurs différentes** (consulter le paragraphe 6.1.2). Chaque fois que vous appuyez brièvement, vous effectuez un changement de couleur ou de séquence. En appuyant plus longuement sur ce bouton, vous faîtes passer le/s projecteur/s à la couleur blanche.



6.1.1 Diagramme du branchement électrique

Le système Color Plus Eco se compose du/des Projecteur/s, du transformateur et du bouton-poussoir normalement fermé (NC).
Le transformateur doit être dimensionné pour fournir 45VA sur chaque projecteur à leds qui y est branché. Par exemple, si vous souhaitez contrôler 6 projecteurs, vous devez les connecter en parallèle à un transformateur d'au moins 270VA. Le bouton-poussoir devra être dimensionné pour supporter la puissance consommée par le nombre des projecteurs de l'installation.

6.1.2. Modes de fonctionnement

Le bloc Colorplus ECO permet de créer des différentes ambiances décoratives et lumineuses à l'intérieur de la piscine avec deux possibilités de fonctionnement :

Couleur fixe : Sélection d'une couleur fixe parmi sept couleurs proposées.

Nº DE COULEUR	% ROUGE	% BLEU	% VERT	COULEUR
1	100	100	100	Blanc
2	100	0	0	Rouge
3	0	100	0	Bleu
4	0	0	100	Vert
5	100	100	0	Pourpre
6	0	100	100	Cyan
7	100	0	100	Jaune

Séquence automatique de couleurs : Sélection entre neuf programmes de la séquence de couleurs. Chaque programme est défini par le temps de présence de chaque couleur et la durée de la transition d'une couleur à une autre selon le tableau suivant :

SÉQUENCE	ORDRE DES COULEURS						TEMPORISATION DE COULEUR (SEC.)	TEMPORISATION DE MÉLANGE (SEC.)
1	Rouge	Bleu	Vert	Pourpre	Cyan	Jaune	2	2
2	Rouge	Vert	Cyan	Bleu	Pourpre	Jaune	4	4
3	Pourpre	Cyan	Jaune	-	-	-	4	4
4	Rouge	Bleu	Verde	-	-	-	8	8
5	Pourpre	Cyan	Jaune	-	-	-	18	18
6	Jaune	Pourpre	Cyan	-	-	-	0,5	0,5
7	Vert	Rouge	Bleu	-	-	-	0,5	0,5

Chaque fois que vous appuyez sur le bouton-poussoir, vous effectuez un changement de couleur ou de séquence. Le cycle des couleurs et des séquences est rotatif. Si par exemple vous avez la couleur 5, la prochaine fois que vous appuierez sur le bouton-poussoir, vous obtiendrez la couleur 6 et, si vous appuyez encore une fois dessus, vous obtiendrez la séquence 7.
Si vous êtes sur la séquence 7, en appuyant une fois de plus sur le bouton, vous obtiendrez la couleur 2 qui correspond au rouge.

La couleur 1 correspond à la couleur blanche et s'obtient en appuyant longuement sur le bouton-poussoir.

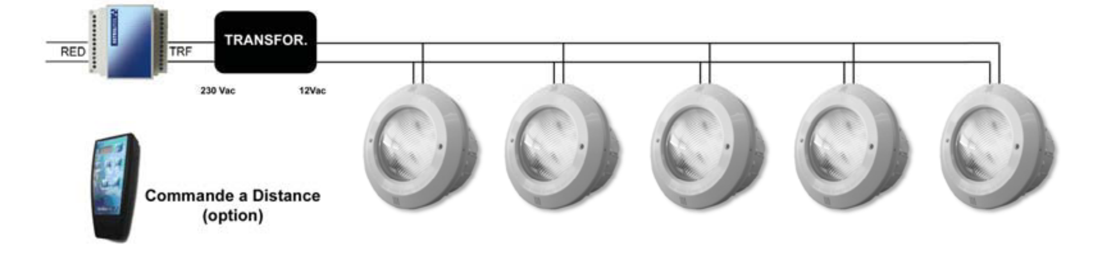
6.2. COLOR PLUS TOP : contrôle au moyen du Récepteur-Modulateur et/ou du Contrôle à distance

Le système dispose de **21 modes de fonctionnement : 12 couleurs fixes et 9 séquences de couleurs différentes** (consulter le paragraphe 6.2.2).
Le Récepteur-Modulateur permet de contrôler l'allumage et l'extinction des projecteurs, les changements de couleurs et de séquences et une temporisation d'extinction.
Si vous disposez du contrôle à distance, en plus de réaliser les fonctions du récepteur-modulateur, la commande à distance vous permettra d'activer ou de désactiver la présence des couleurs composant une séquence et de sélectionner le temps de temporisation d'extinction.

6.2.1 Diagramme du branchement électrique

Pour pouvoir l'installer correctement, nous avons besoin du Récepteur-Modulateur, du transformateur et finalement du projecteur à voyants lumineux. Ce système peut, optionnellement, être contrôlé par un Contrôle à distance. Pour plus de renseignements sur l'installation du Récepteur-Modulateur, veuillez consulter le paragraphe 6.2.3 Le paragraphe 6.2.4 contient des informations sur le Contrôle à distance.
Le Récepteur-Modulateur se branche sur le réseau électrique de 230 Vac au moyen des deux bornes signalées RED et se connecte au primaire du transformateur (230 Vac) grâce aux bornes signalées TRF (Voir schéma ci-joint).
Chaque Récepteur-Modulateur, il peut contrôler jusqu'à un maximum de cinq projecteurs.
Le transformateur doit être dimensionné pour fournir 45 VA sur chaque projecteur à voyants qui est connecté. Par exemple, si nous voulons contrôler 5 projecteurs, nous devons les brancher en parallèle sur un transformateur d'au moins 270VA.

Chaque Récepteur-Modulateur peut contrôler jusqu'à un maximum de 15 projecteurs à LEDS.



Après avoir effectué le branchement électrique, pour sa première mise en marche, procéder comme suit :
- Connectez l'ensemble en activant les 230 Vac. à l'entrée du Récepteur-Modulateur et celui-ci se syntonisera automatiquement avec le transformateur. Le voyant vert du Récepteur - Modulateur se mettra alors à clignoter toutes les 2 sec. et le projecteur restera éteint.

- **Mise en marche de la Commande à distance**
  - Appuyer longuement sur la touche OFF du Récepteur-Modulateur, le voyant vert effectuera alors un clignotement rapide, vous indiquant qu'elle est en fonction d'Apprentissage.
  - Allumer la Commande à distance et appuyer sur n'importe quelle touche. Si vous disposez de diverses Commandes à distance, au maximum huit, répéter l'opération pour que le Récepteur- Modulateur les reconnaisse toutes comme mises en marche.

6.2.2 Types d'éclairage

L'ensemble **Commande à distance – Récepteur / Modulateur – Transformateur - Projecteur à voyants** permet de créer différents décors lumineux à l'intérieur de la piscine avec deux possibilités de fonctionnement :

Couleur fixe : Sélection d'une couleur fixe entre douze couleurs possibles.

Nº DE COULEUR	% ROUGE	% BLEU	% VERT	COULEUR
1	100	0	0	Rouge
2	0	100	0	Bleu
3	0	0	100	Vert
4	100	60	0	Magenta
5	100	0	60	Jaune clair
6	0	100	60	Cyan bleuté
7	0	60	100	Cyan verdâtre
8	100	100	0	Pourpre
9	0	100	100	Cyan
10	100	0	100	Jaune
11	100	100	80	Blanc bleuté
12	100	80	100	Blanc verdâtre

Séquence automatique de couleurs : Sélection entre neuf programmes de la séquence de couleurs. Chaque programme est défini par le temps de présence de chaque couleur et la durée de la transition d'une couleur à une autre selon le tableau suivant :

SÉQUENCE	TEMPORISATION DE COULEUR (SECONDES)	TEMPORISATION DE MÉLANGE (SECONDES)
1	4	1
2	8	8
3	15	4
4	15	15
5	30	8
6	30	30
7	60	15
8	60	60
9	120	60

Par exemple, le programme 5 indique que chaque couleur reste 30 secondes, dont 22 présentent une couleur fixe et 8 sont employées pour faire la transition à la couleur suivante. Le programme 8 indique que les 60 secondes correspondant à chaque couleur s'utilisent pour faire la transition à la couleur suivante.

Les couleurs qui interviennent dans la séquence peuvent être sélectionnées parmi les 12 couleurs fixes ; pour les inclure dans la séquence, le procédé à suivre est le suivant :

- En utilisant la commande à distance, appuyer sur la touche COLOR, le visuel affiche alors le numéro de la couleur sélectionnée précédé de la lettre "C".
- En appuyant sur la touche d'ACTIVACIÓN, vous pouvez constater que la lettre "C" majuscule succède alternativement à la lettre "c" minuscule.
- Les couleurs que vous activez avec le "C" majuscule sont celles qui feront partie de la séquence.

REMARQUE : Le projecteur est équipé d'une protection thermique qui, dans le cas d'un excès de température, réduit le degré d'éclairage pour éviter des surchauffes.

6.2.3 Récepteur - modulateur (code 27818)

Installez le Récepteur – Modulateur, protégé contre les milieux corrosifs, hors de boîtes métalliques et loin de tuyauteries métalliques ou de câbles électriques qui bloquent le signal de Radio Fréquence provenant de la commande à distance.



Fonctionnement des boutons-poussoirs :

OFF :
- Éteint le projecteur.
- En appuyant sur cette touche tout en la maintenant (que le projecteur soit allumé ou éteint), le récepteur se met en position d'"Apprentissage", ce qui permet de mettre en marche la commande à distance en appuyant seulement une fois sur n'importe quelle touche de la Commande (Voir paragraphe "Mise en Marche").

ON / COLOR :
- Si le projecteur est éteint ou en mode SÉQUENCE, cette touche sert à allumer le projecteur dans le mode COULEUR FIXE (la couleur activée sera la dernière couleur fixe que vous aurez utilisée).
- Si le projecteur est déjà en mode COULEUR FIXE, chaque fois que vous appuyez sur cette touche, vous le ferez changer de couleur parmi les 12 possibilités existantes.

ON / SECUENCIA :

- Si le projecteur est éteint ou en mode COULEUR FIXE, cette touche sert à allumer le projecteur dans le mode SÉQUENCE (le programme activé sera le dernier utilisé). Les changements de programme ou de couleurs présentes dans la séquence doivent se réaliser en utilisant la commande à distance.

ON / TIMER :

- Si le projecteur est éteint, cette touche sert à l'allumer dans le dernier mode de fonctionnement utilisé et à activer la fonction TIMER en faisant qu'il s'éteigne automatiquement lorsque se sera écoulé le temps préfixé au préalable au moyen de la commande à distance (les changements de durée de la temporisation doivent être effectués en utilisant la commande à distance).
- Si le projecteur est en mode COULEUR FIXE ou SÉQUENCE, cette touche sert à activer la fonction TIMER.

REMARQUE : La Commande à distance doit rester éteinte lorsque vous utilisez les boutons-poussoirs du Récepteur - Modulateur.

VOYANT indicateur : En observant le fonctionnement du voyant vert du Récepteur – Modulateur, vous pouvez déterminer l'état de fonctionnement du projecteur :

- Voyant éteint : Il n'y a pas d'alimentation électrique.
- Clignotement toutes les 2 secondes : Projecteur ayant les voyants éteints.
- Voyant allumé fixe : Projecteur en mode COULEUR FIXE ou SÉQUENCE.
- Clignotement lent : Fonction TIMER (EXTINCTION AUTOMATIQUE) activée.
- Clignotement rapide : Fonction APPRENTISSAGE.
- Clignotement pendant 2 secondes : Réception d'un ordre venant de la commande à distance.

6.2.4 Commande à distance (code 27817)



Caractéristiques techniques :	Fréquence de fonctionnement :	433 MHz
	Portée en champ ouvert :	50 m
	Batterie :	9 Vdc type 6LR61.

Description du Clavier :

Touche ON / OFF : Si la commande à distance est éteinte, en appuyant sur cette touche, elle s'allume en envoyant le dernier ordre exécuté. Si la commande à distance était allumée, elle s'éteint sans éteindre le projecteur. En restant plus d'une minute sans appuyer sur aucune touche, elle s'éteindra.

Touche COL (COULEUR) : Cette touche active le mode COULEUR FIXE et, en appuyant dessus plusieurs fois de suite, elle vous permet de sélectionner une couleur du tableau suivant :

Le visuel affichera alors : C01, C02 .....C12 en fonction de la couleur sélectionnée.

Touche SEC (SÉQUENCE) : Cette touche active le mode SÉQUENCE et permet de sélectionner l'un des neuf programmes différents. Chaque programme est défini par une temporisation qui détermine la durée pendant laquelle la couleur est présente et une autre temporisation qui détermine le temps de mélange et de transition à la couleur suivante.

Le visuel affichera alors : P-1, P-2.......P-9, en fonction du programme sélectionné.

Touche ACT (ACTIVATEUR DE COULEUR) : Cette touche vous permet d'activer ou de désactiver la présence des couleurs qui composent la séquence. Le maximum de couleurs permises dans la séquence est de 12 ; si vous voulez que certaines de ces couleurs ne fassent pas partie de la séquence, vous pouvez les désactiver en appuyant sur cette touche.

Quand la couleur est activée, elle apparaît sur le visuel précédée d'un C majuscule tandis que si elle est désactivée elle est précédée d'un c minuscule. Exemple: C05 (activé) ou c05 (handicapés).

Touche TIMER (EXTINCTION AUTOMATIQUE) : Cette touche active le temporisateur d'extinction automatique. Chaque fois que vous appuyez dessus, le visuel affichera le temps qui reste avant de s'éteindre (15, 30, 60, 90, 120 et 180 minutes). L'extinction automatique étant activée, vous pouvez la désactiver en éteignant le projecteur en appuyant sur la touche OFF.
Lorsque vous activez le TIMER, le projecteur s'éteint pendant une seconde comme indication d'activation.
Cette touche sert à éteindre le projecteur. La commande à distance s'éteindra en même temps.

REMARQUE : Les ordres de la commande à distance l'emportent sur ceux du Modulateur - Récepteur.

7. AVERTISSEMENTS CONCERNANT LA SÉCURITÉ:

- **Les personnes chargées du montage doivent avoir la qualification requise pour ce genre de travail.**
- **Il faul éviter tout contact avec la tensión électrique.**
- **Il faut respecter les normes de prévention des accidents en vigueur.**
- **Pour ce faire, il faut en particulier respecter les normes IEC 364-7-702. INSTALLATIONS ÉLECTRIQUES DANS L'INTÉRIEUR DES BÁTIMENTS, INSTALLATIONS SPÉCIALES, PISCINES,**
- **Toute opération de maintenance ou de rempiacement des piéces dolt étre précédée de la déconnexion du projecteur du rósea u électrique.**
- **Ne pas le manipuler avec les pleds monillos.**

CERTIFICAT DE GARANTÍE

1. ASPECTS GÉNÉRAUX

1.1 Conformément à ces dispositions, le vendeur garantit que le produit Astral correspondant à cette garantie (Projecteur standard sous-marin à voyants lumineux) ne présente aucun défaut de conformité à la date de sa livraison.

1.2 La Période de Garantie pour le Produit est de deux (2) ans et elle sera calculée à partir du moment de sa remise à l'acheteur.

1.3 S'il se produisait un défaut de conformité du Produit et si l'acheteur le notifiait au vendeur pendant la Période de Garantie, le vendeur devrait réparer ou remplacer le Produit à ses propres frais au lieu qu'il jugerait opportun, à moins que cela soit impossible ou disproportionné.

1.4 Lorsque le Produit ne pourra être ni réparé ni remplacé, l'acheteur pourra demander une réduction proportionnelle du prix ou, si le défaut de conformité est suffisamment important, la résiliation du contrat de vente.

1.5 Les pièces remplacées ou réparées en vertu de cette garantie ne prolongeront pas le délai de la garantie du Produit original, celles-ci étant cependant couvertes par leur propre garantie.

1.6 En vue de l'effectivité de la présente garantie, l'acheteur devra justifier la date d'acquisition et de livraison du Produit.

1.7 Quand plus de six mois se seront écoulés depuis la remise du Produit à l'acheteur et que ce dernier alléguera un défaut de conformité de ce Produit, l'acheteur devra justifier l'origine et l'existence du défaut allégué.

1.8 Le présent Certificat de Garantie ne limite pas, ni préjuge les droits qui correspondent aux consommateurs en vertu des normes nationales de nature impérative.

2. CONDITIONS PARTICULIÈRES

2.1 La présente garantie couvre les produits et les familles de produits Astral suivants : Projecteurs standard sous-marins à voyants lumineux.

2.2 Le présent Certificat de Garantie ne sera d'application que dans les pays de l'Union européenne.

2.3 Pour l'efficacité de cette garantie, l'acheteur devra suivre rigoureusement les indications du Fabricant figurant dans la documentation qui est jointe au Produit, quand celle-ci est applicable selon la gamme et le modèle du Produit.

2.4 Quand un calendrier est spécifié pour le remplacement, la maintenance ou le nettoyage de certaines pièces ou de certains composants du Produit, la garantie sera valable uniquement lorsque ledit calendrier aura été suivi correctement.

3. LIMITATIONS

3.1 La présente garantie ne sera applicable que dans les ventes réalisées aux consommateurs, considérant comme "consommateur" toute personne qui achète le Produit à des fins n'étant pas du domaine de son activité professionnelle.

3.2 Aucune garantie n'est concédée pour ce qui a trait à l'usure normale due à l'utilisation du Produit. En ce qui concerne les pièces, les composants et/ou matériels fongibles ou consommables comme les piles, les ampoules etc., il faudra respecter, le cas échéant, ce qui est stipulé dans la documentation qui est jointe au Produit.

3.3 La garantie ne couvre pas les cas où le Produit : (i) a fait l'objet d'un traitement incorrect ; (ii) a été réparé, entretenu ou manipulé par une personne non autorisée ; (iii) a été réparé ou entretenu avec des pièces qui ne sont pas d'origine ou (iv) a été installé ou mis en marche d'une façon incorrecte.

3.4 Quand le défaut de conformité du Produit sera la conséquence d'une installation ou d'une mise en marche incorrecte, la présente garantie sera valable uniquement lorsque ladite installation ou mise en marche sera comprise dans le contrat d'achat et de vente du Produit et aura été réalisée par le vendeur ou sous sa responsabilité.